



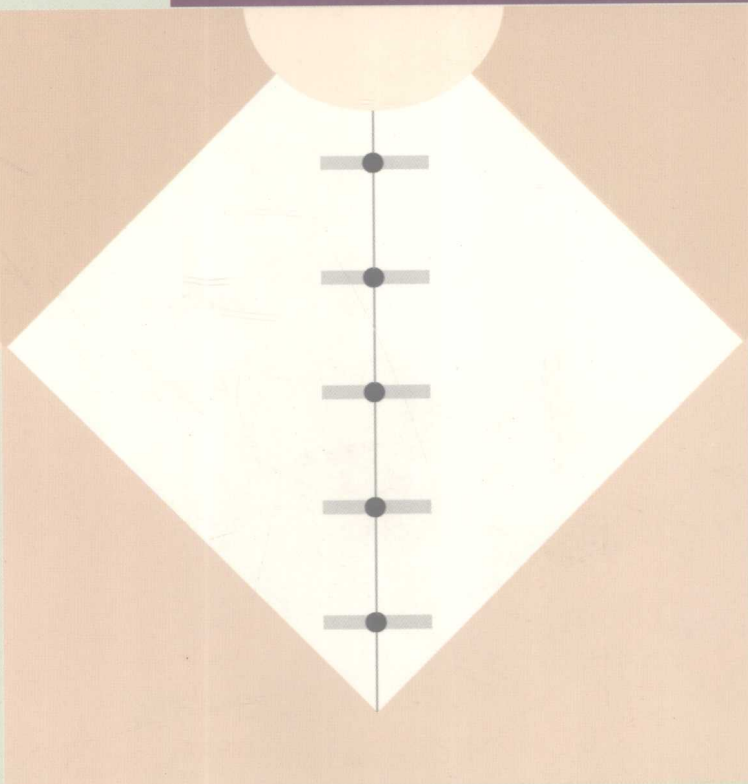
职业技术·职业资格培训教材

现代服装

劳动和社会保障部教材办公室 组织编写
上海市职业技术培训教研室

设计与制作

[中级]



中国劳动社会保障出版社



职业技术·职业资格培训教材

现代服装

设计与制作

「中级」

主 编 冯 翼 张祖芳
副 主 编 包昌法
编 者 冯 翼 包昌法 姚再生 张祖芳
束重华 缪元吉 田 伟 娄明朗
刘 瑜 王春兰 詹淑灵 张金鲜
王燕珍 周丽华 孟祥令 周 静
审 稿



中国劳动社会保障出版社

图书在版编目(CIP)数据

现代服装设计与制作：中级/冯翼主编. —北京：中国劳动社会保障出版社，2004
职业技术·职业资格培训教材

ISBN 7-5045-3767-5

I. 现… II. 冯… III. ①服装—设计—技术培训—教材②服装裁缝—技术培训—教材
IV. TS941

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 015546 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街 1 号 邮政编码：100029)

出版人：张梦欣

*

北京新华印刷厂印刷装订 新华书店经销

787 毫米×1092 毫米 16 开本 20.5 印张 442 千字

2004 年 3 月第 1 版 2004 年 3 月第 1 次印刷

印数：3000 册

定价：37.00 元

读者服务部电话：010-64929211

发行部电话：010-64911190

出版社网址：<http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话：010-64911344

内 容 简 介

本书由劳动和社会保障部教材办公室、上海市职业技术培训教研室依据上海 1+X 职业技能鉴定考核细目——服装设计定制工（中级）组织编写。本书从强化培养操作技能，掌握一门实用技术的角度出发，较好地体现了本职业当前最新的实用知识与操作技术，对于提高从业人员基本素质，掌握中级服装设计定制工的核心内容与技能有直接的帮助和指导作用。

本书在编写中摒弃了传统教材注重系统性、理论性和完整性的编写方法，而是根据本职业的工作特点，从掌握实用操作技能，以能力培养为根本出发点，采用模块化的编写方式。主要内容包括：服装效果图绘制、服装设备保养与故障分析、服装产品质量管理、服装市场营销、服装立体裁剪、服装结构设计、服装规格设计与样板制作、服装缝制工艺技法。每一模块着重介绍相关专业理论知识与专业操作技能，使理论与实践得到有机的结合。

为便于读者掌握本教材的重点内容，教材每单元后附有思考题，用于检验、巩固所学知识 with 技能。

本书可作为服装设计定制工（中级）职业技能培训与鉴定考核教材，也可供全国中等职业学校学习掌握先进中级服装设计定制工知识与技术，或进行技能鉴定考核培训、岗位培训、就业培训使用。

前 言

职业资格证书制度的推行，对广大劳动者系统地学习相关职业的知识和技能，提高就业能力、工作能力和职业转换能力有着重要的作用和意义，也为企业合理用工以及劳动者自主择业提供了依据。

随着我国科技进步、产业结构调整以及市场经济的不断发展，特别是加入世界贸易组织以后，各种新兴职业不断涌现，传统职业的知识和技术也愈来愈多地融进当代新知识、新技术、新工艺的内容。为适应新形势的发展，优化劳动力素质，上海市劳动和社会保障局在提升职业标准、完善技能鉴定方面做了积极的探索和尝试，推出了1+X的鉴定考核细目和题库。1+X中的1代表国家职业标准和鉴定题库，X是为适应上海市经济发展的需要，对职业标准和题库进行的提升，包括增加了职业标准未覆盖的职业，也包括对传统职业的知识 and 技能要求的提高。

上海市职业标准的提升和1+X的鉴定模式，得到了国家劳动和社会保障部领导的肯定。为配合上海市开展的1+X鉴定考核与培训的需要，劳动和社会保障部教材办公室、上海市职业技术培训教研室联合组织有关方面的专家、技术人员共同编写了职业技术·职业资格培训系列教材。

职业技术·职业资格培训教材严格按照1+X鉴定考核细目进行编写，教材内容充分反映了当前从事职业活动所需要的最新核心知识与技能，较好地体现了科学性、先进性与超前性。聘请编写1+X鉴定考核细目的专家，以及相关行业的专家参与教材的编审工作，保证了教材与鉴定考核细目和题库的紧密衔接。

职业技术·职业资格培训教材突出了适应职业技能培训的特色，按等级、分模块单元的编写模式，使学员通过学习与培训，不仅能够有助于通过鉴定考核，而且能够有针对性地系统学习，真正掌握本职业的实用技术与操作技能，从而实现我会做什么，而不只是我懂什么。

目 录

第一单元 服装效果图绘制	(1)
第一节 服装画概述	(1)
第二节 服装效果图绘制技法	(5)
第二单元 服装设备保养与故障分析	(26)
第一节 工业平缝机的保养与故障分析	(26)
第二节 工业包缝机的保养与故障分析	(34)
第三节 黏合设备的使用与保养	(37)
第四节 服装专用设备的故障分析	(39)
第三单元 服装企业产品质量管理	(45)
第一节 服装质量目标管理	(45)
第二节 服装质量体系	(50)
第三节 服装质量控制	(54)
第四节 服装质量检验	(81)
第四单元 服装市场营销	(90)
第一节 服装市场概述	(90)
第二节 服装消费行为分析	(96)
第三节 服装市场分析	(101)
第四节 服装市场营销决策	(112)
第五单元 服装立体裁剪	(121)
第一节 立体的裁剪概述	(121)
第二节 立体的裁剪工具与基础准备工作	(122)
第三节 基础衣片的立体的裁剪	(128)
第六单元 服装结构设计基础	(137)
第一节 服装结构设计的依据、形式和类型	(137)
第二节 裙装结构设计	(140)
第三节 裤装结构设计	(154)

目 录

第四节	女上衣结构设计·····	(160)
第七单元	服装规格设计与样板制作 ·····	(221)
第一节	服装成品规格设计·····	(221)
第二节	服装驳样制作·····	(228)
第三节	服装样板制作·····	(234)
第四节	服装推挡制作·····	(242)
第八单元	服装缝制工艺技法 ·····	(253)
第一节	裁剪与排料·····	(253)
第二节	服装部件的缝制与安装·····	(261)
第三节	服装缝制工艺·····	(276)
第四节	服装熨烫工艺·····	(303)
第五节	服装流水缝纫工艺·····	(308)

第一单元 服装效果图绘制

第一节 服装画概述

一、服装画的历史

1. 服装画的出现

16 世纪，随着欧洲与世界商贸的开放和频繁往来，艺术创作与发明一样有了前所未有的发展。16 世纪中叶，一直在伦敦工作的温斯劳斯·荷勒（Wenceslaus Hollar）以蚀刻做出了世界上第一张真正的服装画，虽然受到工具等方面的限制，但仍制作出了精美、自然、颇具表现力的服装效果图。在法国路易十六王储的资助下，专门报道服装信息的报纸诞生了。自此全方位的流行信息开始传播，表达最新服装款式的服装画也随之大量出现。从 18 世纪以后，在法国、意大利以及斯堪的纳维亚半岛、俄国，直至北美大陆，服装信息不断以报纸及杂志为媒介传送。

随着时间的推移，人们对服装画要求越来越高，服装画由最初的一个款式逐渐形成系列款式，所表达的内容不仅是服装，同样也描绘出了时髦宅邸的外观，有的甚至还展示了建筑内部的陈设。服装画除了着重处理服装与服饰配件外，还表现出穿着者的着装气氛和场合，以及人们精心制作的各种各样的发式、帽饰、鞋饰等。

2. 服装画的变迁

1759 年，英国先锋周刊《女士杂志》出版发行，这本刊物被公认为是最早的制作雕版服装画的刊物。同时法国时装刊物开始衰退，而德国则逐渐成为整个欧洲时装刊物的主要流行地。

19 世纪下半叶,一些服装画作品颇为引人注目,但其中很大一部分是印刷品。它与该世纪前后的服装画相比,在艺术个性上显然要稍逊一筹。

20 世纪,服装画的风格与 19 世纪早期浪漫主义的风格截然不同。在英国,以装饰技艺与装饰需要为主导思想的工艺美术运动的奠基人威廉姆·莫里斯(William Morris)、亚塞·拉森比·里伯斯(Arthur Lasenby Liberth)二人归纳和整理了维多利亚时期的装饰现象和理论,提出和倡导拉斐尔前派女式服饰的装扮风格,使人耳目一新。这种带有强烈东方情调的装饰风格,同样也触动了服装画家,指导他们的表现风格趋向于象征主义。1908 年在服装界颇具影响力的服装设计师保罗·普瓦列(Paul Poiret)将这种新的艺术形式用于法国时髦女装的设计之中。1912 年,出版商路森·威吉尔(Lucien Vogel)与后来的法国《Vogue》杂志的编辑合作,出版发行了《LaGazette du Bon Ton》,这本定期发布时装流行信息的时装期刊是我们现今所知的最早的时装刊物。当时,摄影技术还相当落后,因此涌现出一批有名的画家,这些服装画家的表现手法彼此风格迥异,服装画家成为当时十分热门的一种职业。

在第一次世界大战期间,简洁成为时尚。现代艺术的流行,也对人们的生活产生了极大的影响,如毕加索、马蒂斯等人所倡导的立体派、野兽派,以及迪考艺术,以一种震撼的力量,影响了女性的形象,也影响了一些有名的时装期刊中的服装画。在此时期最出名的服装画家要数超现实主义的萨尔瓦多·达利(Salvador Dali)和迪·奇瑞科(De Chirico)了。而塞瑟尔·比特(Cecil Beaton)作为一名摄影师和设计师,在 20 世纪 30 年代为《Vogue》杂志画了许多轻松而又诙谐的时装速写。那个年代服装画到了鼎盛时期,一些专门性的刊物给了服装画家们无拘无束的自由发挥的空间,当时照相机尚未普及,手绘是主要的传播、流通方式。广告商也同样通过服装画来展示他们推销的服装的着装效果。进入爵士乐时代,法国的服装画家们将他们轻松诙谐而清晰易懂的风格注入到这些时装杂志之中,大胆的设计将人体拉长,线条简洁、流畅。

3. 摄影技术对服装画的影响

20 世纪 30 年代末,人们已经可以看到不少杰出的摄影师的时装摄影作品,这预示着服装画在期刊画报上地位的衰退趋势。第二次世界大战席卷了几乎整个世界,这也直接影响到时装业的发展,绝大多数的巴黎时装刊物停刊。直到 1947 年法国著名的时装设计师克里斯蒂安·迪奥(Christian Dior)的崛起,时装杂志才回归到正常的发行,而服装画与初露锋芒的时装摄影平分秋色。

20 世纪 60 年代时装业迅速发展,时装摄影在此时以其快而且准确的特点开始逐渐壮大起来。在一些时装杂志上,时装摄影的篇幅加大了比例,然而服装画也并没有因此而销声匿迹,他们利用现成的图片资料进行二次加工、创作,以一种摄影无法代替的表现形式呈现在观众的面前,而且更具有时尚性。

4. 现代时装画

随着摄影技术、电子技术的不断发展,时装画面临严峻的挑战。现代生活方式的多变

和节奏的加快,大众传播手段的多样化,使人们更习惯和容易接受那些清晰、真实的照片、影像。然而,仍然有人更喜欢时装画中所透出的艺术韵味。媒体、出版界也逐渐开始视时装画为更高雅、更艺术的时装表现形式之一。国内外报刊又出现了一种以时装画代替部分摄影图片的风气。

另一方面,作为设计创作时的表现手段,时装画又是时装设计师以及其他相关专业人员必须掌握的技巧,是表达设计概念、设计细节的唯一手段,也是时装生产的依据。因此,时装画技法也是时装设计师及其他相关人员应具有的基本技法和素质。

二、服装画的概念与绘制目的

1. 服装画的概念

服装画也称为时装画、服装设计效果图;从广告宣传角度来讲,也可称之为服装插图或时装插图。服装画是指能够正确表达服装穿着在人体上的效果设计图。服装画一般应表现出服装款式的式样、内在结构线、装饰线、服装面料的品种、质地和图案的特点以及色彩的搭配效果、服装上局部的装饰物;也应表现出服装款式的风格、穿着者的个性以及穿着时的环境气氛。根据使用者的使用目的不同,各有一定的侧重。

2. 服装画的绘制目的

绘制服装画是为了表现服装的形象美,体现出服装的穿着效果。一幅成功的服装画能够生动、准确地体现出服装设计师的创作意图,使未来的服装能够引起人们的浓厚兴趣。所以,服装画是宣传、推广服装的媒介,是指导生产的依据。随着我国服装事业的繁荣、市场竞争的激烈,需要开发大量的新的服装款式,这种简便而又能迅速地正确表达服装款式的服装画形式已经广泛地应用于服装设计、生产、制作之中。服装画本身也在逐步完善,在实用性与清晰度上得到了进一步的发展与提高。作为一名服装设计师,能够画一手漂亮的服装画是最基本的素质要求。

三、服装画的特点与分类

1. 服装画的特点

服装画具有科学性、商业性和艺术性这三大特点:

(1) 科学性。服装画要表现服装穿着的效果,因此必须以人体结构为基本依据,既要符合人体运动的规律,又要符合服装结构和裁剪的原理。对于服装款式的要点,诸如领子的大小,口袋位置的高低,衣服长短的比例,省道线、褶裥的位置等都要一一交代清楚。要像说明文一样,将每一细节都解释清楚,不能含糊不清,否则就失去了服装画的真正意义。

(2) 商业性。服装是一种商品,服装画当然也是一种属于商业性的绘画,要做到通俗易懂、雅俗共赏。尽管目前有许多夸张的、变形的服装画出现,但主流仍然是以写实为主,因此它的形象总是美好的,人体各部分的比例是理想化的,比较符合大众的欣赏口味。

(3) 艺术性。服装画虽然具有科学和商业两重性,但它还是绘画这个大家族中的一员。在作画时要遵循美学的一般规律,而且要随着流行时尚与人们审美观点的变迁而不断

变化。在工具上不但要利用各种各样的新工具，而且在表现形式上也应运用夸张、写实、省略、装饰等表现手法，同时还应吸收其余画种的新技法，表现出一种新的艺术风貌。

2. 服装画的分类

服装画按目的进行分类可分成两大类：

（1）实用类。是为服装生产服务的服装画，这是目前最主要、最常见的一种。这种画主要是为从服装款式设计到裁剪、缝制等服装生产工序服务的，是未来穿着时的实际效果。它包括：

1) 构思图。也称为设计人员在处于创作萌芽状态时的构思草图，主要以速写形式表现出服装款式的要点和大体比例关系，多用省略画法，追求速度，以便将当时的创作灵感记录下来。

2) 效果图。这是服装画的重点。效果图应正确体现出该服装款式制成后的效果。体现出服装的风格、特点；表现出服装裁剪的结构线、面料的质感、穿着的气氛；必须按照理想的人体比例，根据服装的特点，选择合适的人体姿势，配上和谐的发型饰品以及背景，选择适合表现的技法。

3) 服装结构图。是服装款式、结构的图解，也称为平面图。此图应画出成品服装的外部特征，不需要画出人体，但在图上要能够体现出服装的比例关系与人体的比例关系。此外，服装的局部如领、袖、褶裥、省道、口袋的位置等应尽可能地表现仔细、清楚。如必要，还可配以文字说明，将细节详细地说明清楚。这种图主要用于实际生产、加工之中，清晰、准确是其主要特点。

（2）欣赏类。注重感性和艺术感染力，把服装画作为一种艺术形式。此类服装画与一般绘画的区别在于它着重表现服装的形象美，着重于服装穿着在人体上的效果，并且使人物的动态、手足及发型饰物配件与整体服装相协调。目前已被广泛运用，而常见的形式是服装插图和服装广告宣传画。

四、服装画的绘制学习方法

服装画是为服装设计服务的，因此首先必须对服装的知识（如服装的结构、裁剪缝纫的原理等）有所了解，就服装画本身而言，掌握人体结构比例关系是画好服装画的关键。

1. 人体知识的掌握

要很好地将服装表现在人体上，不了解人体结构和运动规律是不行的，这也是学好服装画的基本条件。有条件的话，可以画人体石膏，真人裸体素描、速写来仔细研究人体结构。如果没有条件，可以找一些人体解剖的图片进行临摹，也可以找一些体操运动的照片来画一些速写，借此提高自己对人体的了解以及对线条的把握。

2. 掌握理想人体比例

在了解人体基本结构的基础上，根据服装画的特殊需要，按照理想的人体比例来表达服装的款式，开始可以掌握几个基本姿势，经过反复训练，方能熟能生巧。

3. 着装的表现

服装画要将平面的服装穿到人体上,使它具有立体感,同时要将服装与人体之间的不同体积感表现出来,要做到这一点,可以将人体先画出,覆上拷贝纸,将已设计好的服装套上去。平面的衣服套在立体的人体上会产生许多的布纹,要仔细地描绘,反复练习,一般都能够掌握衣纹的规律。

4. 临摹和默写

临摹是学习服装画的主要方法,临摹服装照片、服装画作品等临本。临摹的目的是为了认识和掌握服装画的规律,可先画人体后着装,先简单后复杂,循序渐进。过一段时间可以试着默写,即将刚临摹的服装画再默写出来,以培养自己的记忆和想像力。由此逐渐做到可以按照自己的意图去绘画。

五、学习服装画需用的工具

1. 笔类

初学者应准备铅笔(规格从2H~3B),而后应达到各种不同效果的表现应用各种不同的笔,如铅笔、钢笔、毛笔三种。铅笔一般采用软硬适中的HB型。钢笔选用美工钢笔,即一种弯头钢笔,可画出粗、细两种线条。毛笔可用叶筋笔或小红毛、狼毫,另外再加一支画大面积色彩时用的中白云。其他还有圆珠笔、针笔等。

2. 颜料

可采用普通水粉或水彩色(一盒12~18色),为了使技法表现得更为丰富,还可选用油画棒、彩色铅笔、麦克笔,甚至广告颜料,其中快速、方便的麦克笔使用十分广泛,深受设计师的喜爱。

3. 画纸

采用不太厚的绘画纸或铅画纸、卡纸,另外还需准备一些拷贝纸,以便复制画稿。

4. 其他

如橡皮(可用塑料橡皮)、美工刀、三角尺或直尺、调色盒(选用不透明的塑料调色盒)。

第二节 服装效果图绘制技法

一、人体比例与服装

1. 人体结构

人体由头部(脑颅、面颅)、躯干部(颈、胸、腰、腹背)、上肢(肩、上臂、前臂、腕、手)、下肢(髋部、大腿、膝、小腿、踝关节、足)四部分组成。

人体共由206块骨骼组成。画画时,不需要记住全部的骨骼,只需了解一个基本的框架以及关节位置就可以了。

2. 时装画中的人体比例

时装画中的人体较正常比例修长, 这是一种夸张、美化了的画法, 一般身长为 8~8.5 个头身, 也有更加夸张的画法, 达到 9~10 个头身。

下面以 8 个头身 (加上脚长, 共为 8.5 个头身) 为例, 讲述时装画人体比例及画法, 如图 1—1 所示。

用尺画出等距的 10 条横线, 再在中央处从第 1 线到第 10 线画一条 90° 的垂直线, 此垂直线称为中心线。

(1) 头部。第 1 线到第 2 线之间定为头部的长度。取头长度的 $\frac{2}{3}$, 在中心线的 $\frac{1}{2}$ 处定头部宽度。将此头的宽度以 “A” 来代表。同时在头的两边勾成一椭圆形的头形。

(2) 颈部。在第 2 线与第 3 线 $\frac{1}{2}$ 上部为其长度, 而其宽为 A 长的 $\frac{1}{2}$ 。

(3) 肩部。肩头在第 2 线与第 3 线 $\frac{2}{3}$ 的地方, 其宽为 2 倍的 A 长, 而肩斜从第 2 线与第 3 线的 $\frac{1}{4}$ 起, 到第 2 线与第 3 线的 $\frac{2}{3}$ 处。

(4) 腰与臀。腰宽在第 4 线上, 其宽度与 A 长相等, 臀宽在第 5 线上, 其宽约不到 2 倍的 A。如此定其宽度后, 将臀腰肩头连起来, 即显出了女性腰姿的线条来, 然后将腰与臀之间的直线画为弧状, 并在第 3 线与第 4 线间 $\frac{1}{4}$ 处定下乳房的位置。

(5) 手与臂。臂自肩头垂直画下直到第 5 线与第 6 线的 $\frac{3}{4}$ 处, 而手则在第 5 线与第 6 线约 $\frac{1}{4}$ 处起延至将近第 6 线之处。

(6) 腿与脚。在第 9 线上定为脚踝的位置, 其宽为 $\frac{1}{2}$ 的 A 长, 然后与臀以直线相连, 形成腿部, 在第 7 线上分大小腿, 在第 9 线与第 10 线 $\frac{1}{2}$ 处为脚掌, $\frac{2}{3}$ 处则为脚趾的末端。

3. 人体与服装及廓形的关系

(1) 人体与服装的关系。服装款式不同, 人体动态不同, 使人体与服装呈现出不同的关系。衣服有的部分 (即身体支撑服装的地方) 紧贴身体, 显现其人体线条; 有的部分 (无支撑、自然下垂的地方) 离开身体, 产生空隙。只有理解这些, 才能准确地为人体着装, 画好效果图。另外, 要注意紧身与松身的不同设计, 其效果大不相同。

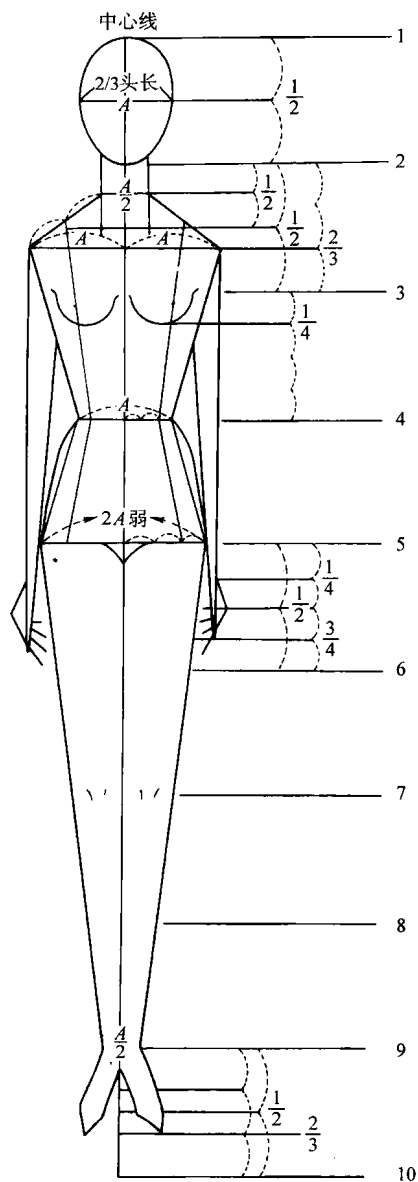


图 1—1 8 个头身的画法

(2) 人体与廓形的关系。服装的廓形是指服装外轮廓的造型。服装设计的第一要点是把握廓形特点，廓形是服装造型的基本形，不同时期流行不同的廓形。画效果图要正确表达廓形，处理好廓形与人体的关系，分析研究下面的图例即可明白，如图 1—2 所示。

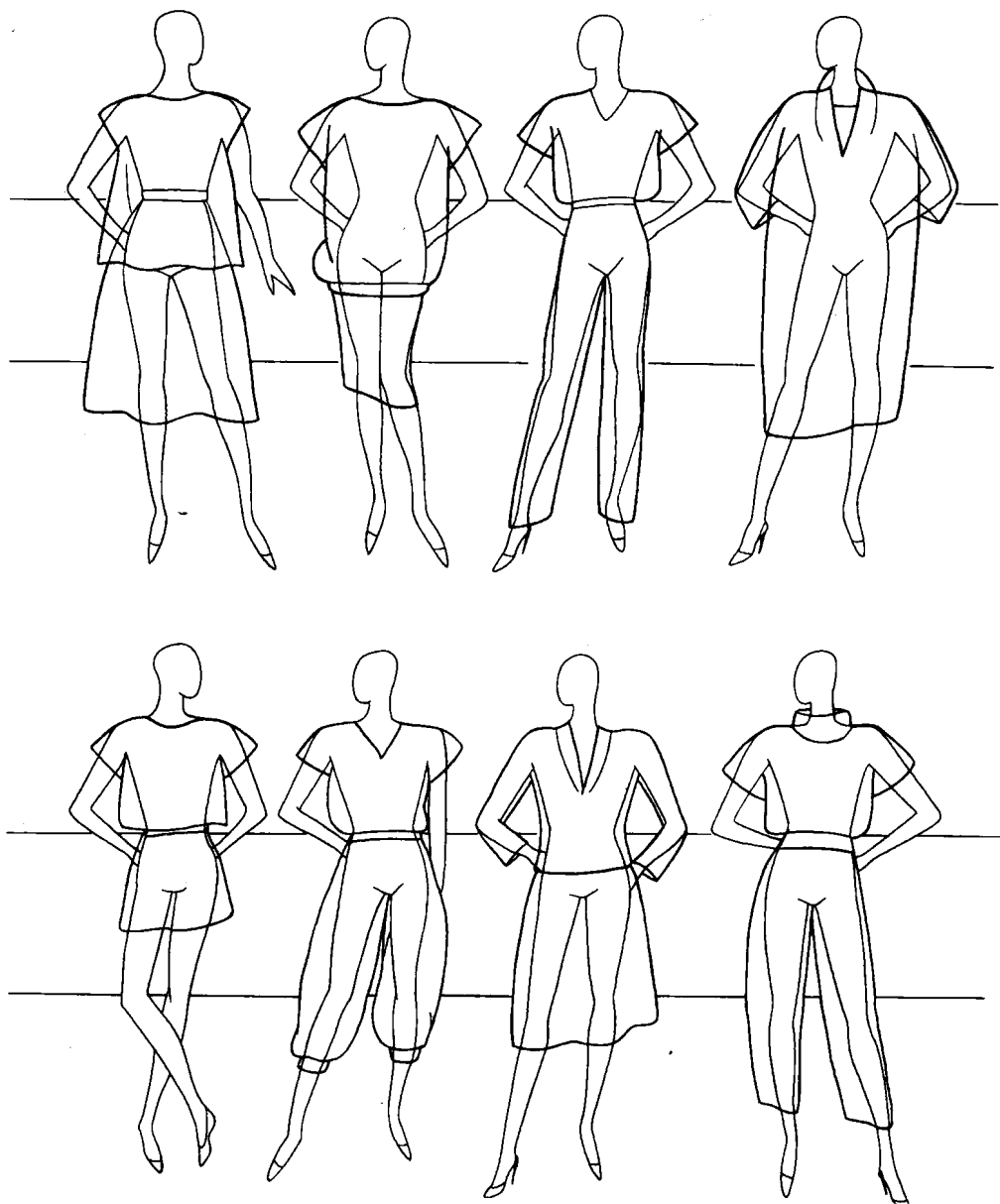


图 1—2 人体与服装廓形的关系

掌握服装外轮廓造型的基本规律,是进行服装设计及绘制服装效果图的首要步骤。当进行服装画构思的时候,应首先把服装的整体特征表现出来,使所描绘的服装款式在人体上有一个完整的形象。

随着时代的变迁和人们审美情趣的变化,服装的风格也是经常变化的。而风格的变化往往体现在服装的造型上。每一个时期,服装的外形总是有一种流行的趋向,但每一件服装的具体外形又是千差万别。服装的外形还表现出服装本身的个性,如优雅、轻快、柔美、前卫等。

初学服装画的人往往把注意力集中在服装的某些细节上,而忽视服装的整体外形。为画好一张服装画,应改变这种习惯,始终把握整体的感觉,在作画时,首先将服装的外轮廓表现出来,然后再逐渐将细节加上,直到最后完成。

服装廓形虽然变化微妙,可谓丰富多彩、千姿百态,但归纳起来也只有四种(见图1—3):

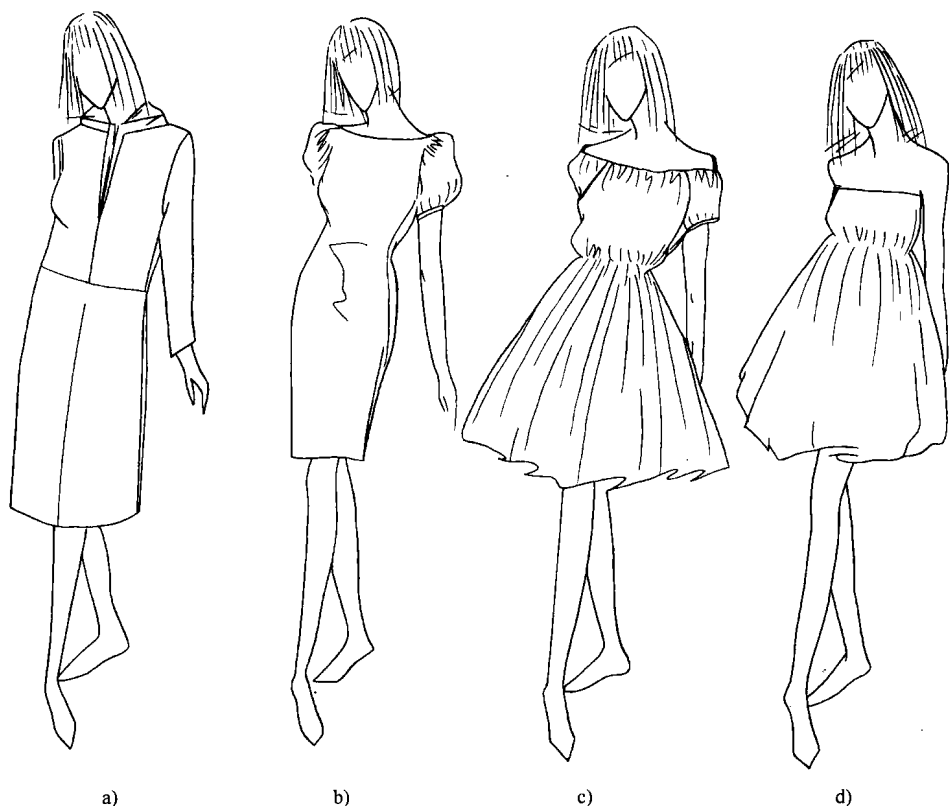


图1—3 服装基本廓形

a) □ 长方形 b) ▽ 三角形 c) X 形 d) ○ 椭圆形

- 1) 长方形。线条简洁、朴实大方，具有男性风格。
- 2) 三角形
 - ①上衣较合身，强调裙子下摆的宽度，具有安定感。
 - ②强调肩部造型，夸张肩部和袖子的设计，有活泼感。
- 3) X形。在人体的基础上进行适度变化，强调女性线条，线条优美、自然大方。
- 4) 椭圆形。强调肩部的圆润，不收腰，收下摆，具有中庸及柔和感。

二、服装效果图的人体着装技法

1. 服装画中人体的基本姿势（见图 1—4）

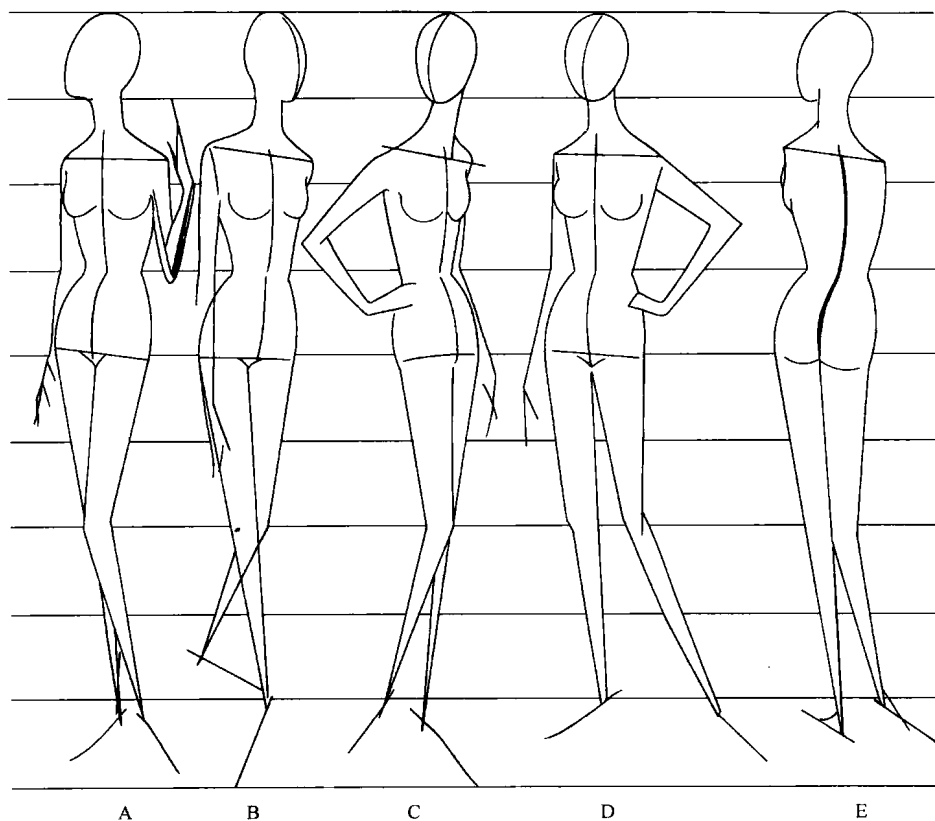


图 1—4 服装画中人体的基本姿势

A: 这种姿势是一般人认为最能表现服装优美感的姿势之一，身材整个是正面的，腿架成一前一后的“丁”字形，一手自然下垂，一手向上弯曲，头部则转为侧面。

B: 头为半侧态，肩稍歪斜，腿亦为一前一后的交叉状。

C: 头与身体成相反的方向。这是一种富于变化的姿势，臀部微向前，一手下垂，一手叉腰，肩亦稍微倾斜，腿上合而下分，是非常能表现优美感的姿势之一。

D: 此姿势亦为标准的表现服装美的姿势之一。与 A 姿势和 C 姿势略同, 其特点在于腿是分开站立的。

E: 为正背面的姿势, 其特点在于显示脊背的弯曲形态, 是富于变化的背面姿势之一。

2. 服装画的人物造型

为了更好地体现出服装的风格, 体现出服装穿着在人体上的完美效果, 在画服装画前必须要对人物的姿势进行周密的考虑, 从而做出合适的人物造型。一般来讲, 选择合适的人体姿势可以从以下两个方面着手考虑:

(1) 根据服装的种类选择。服装根据它的用途分类可分为家居装、运动装、普通便装、职业装、普通礼服和正式礼服等。在选择人体姿势时可以根据不同服装的具体特性去进行选择, 如运动装等较为活泼、运动感强, 可选择动作幅度较大的姿态; 家居装、普通便装可采用一些动作幅度不大, 但带有一些生活气息的动态, 如坐姿或由几人组合带有一定情节性的姿势; 普通礼服如鸡尾酒会服装, 可选用一些扭动的、带有妖艳感觉的动态, 同时还可以配上一些道具, 使之情景交融。晚礼服和一些较高级的职业套装, 由于场合比较隆重正规, 一般都采用一些动作幅度不大的基本姿态。

(2) 根据服装的设计重点选择。服装画的目的是为了体现设计师的设计意图, 表达服装穿着在人体上的完美效果。根据服装设计重点, 选择合适的姿势, 这犹如时装模特在展示服装时, 通过模特儿的具体动作、形象表演将设计师的设计意图展示给观众, 使人们能够理解设计师的创作意图。如设计重点在背部, 那么我们选择服装画的姿势时要选一个背面的动作; 如设计重点在左腰部, 那么选择姿势时要将左腰部的正面展示给大家, 使得大家能够理解该款式的特点。同时装饰物的形象也应显得较具体和完整。

3. 服装画的人体着装的方法与步骤

在服装画中, 人体是服装画的基础, 而表现服装款式则是最终的目的, 要将服装完美地穿到人体上, 表达出设计意图, 一般需要有以下几个步骤(见图 1—5):

(1) 画出服装的平面结构图(见图 1—5a)。平面结构图是表现服装款式具体结构和细节的图解。要求根据服装的比例正确画出服装的外形特征, 画出服装的比例和人体的各部位之间的关系。对于初学者来讲, 最难掌握的就是比例关系。为此, 要加强人体比例的训练, 可多画一些 8 个头身的理想比例。平面结构图要能够让观者看出是紧身还是宽松, 是长衣还是短外套, 是长裙还是超短裙, 是长袖还是中袖、短袖等。同时服饰品等一些配件也可以分别画出来。

(2) 根据服装的特点选择人体姿势(见图 1—5b)。当构思稿完成以后, 可选择合适的人体姿势, 以更好地表达出服装款式的特点。

(3) 根据人体姿势画出人物的框架。用直线表达出理想人体比例的基本框架, 在作画时要注意人体的比例、动态、重心和透视之间的关系。

(4) 在框架上勾画出人体的外形。在直线的基础上, 根据人体的结构、骨骼和主要肌